PLUS GRAND QUE NATURE



Introduction

Les personnages se sont joints à une caravane de marchands traversant les Alpes pour se rendre dans une grande ville, de l'autre côté des montagnes. Les motivations exactes de nos héros devront être précisées par le maître du jeu lui-même selon les personnages composant sa table.

L'avancée de la troupe se fait péniblement sur une petite route bordant une pente escarpée, l'après-midi est bien avancé (environ 17 heures) et le temps semble se couvrir. Il fait gris et la luminosité baisse à vue d'œil. Les marchands craignent une tempête de neige et décident d'augmenter la cadence de marche pour ne pas se laisser bloquer par le mauvais temps…

Le maître du jeu, lors de cette introduction, devra commencer à instaurer l'ambiance qui devra régner tout au long de la partie. Le froid traverse les vêtements et rend difficile chaque mouvement, le ciel gris et couvert donne une impression de grisaille et de tristesse au paysage et le vent fort qui siffle aux oreilles et emporte tout ce qu'il peut sur son passage… Si possible, les joueurs doivent se sentir mal à l'aise.

La route mène au petit village de Hurlevent, perché au sommet d'un pic, et les marchands n'ont aucune envie de s'y arrêter. Ils veulent traverser les montagnes et atteindre leur ville de destination le plus rapidement possible. Le temps c'est de l'argent et, justement, ce mauvais temps risque de leur en coûter beaucoup…

Les premiers flocons commenceront à tomber lorsque la caravane arrivera en vue de six roulottes arrêtées sur le bord de la route en file indienne (de tout façon, il n'y a pas assez de place pour se tenir autrement). Il reste juste à cet endroit, un espace suffisant pour permettre aux nouveaux arrivants de continuer leur route. Un homme, encapuchonné et emmitouflé dans un gros manteau, viendra au devant des marchands. Il s'agit de Montoya qui vient demander de l'aide, la roue de la plus grosse de leurs roulottes s'est brisée sur un rocher et il leur faut des hommes pour soulever l'importante masse et réparer…

Les personnages, s'ils ne sont pas à la tête de la caravane ou s'ils ne se déplacent pas pour savoir de quoi il retourne, ne saisiront pas les paroles de l'étranger. Quoi qu'il en soit, les marchands refuseront d'aider ces gens, chacun son problème diront-ils et leur problème à eux est de ne pas perdre de temps… Leur décision ne pourra pas être modifiée et si les joueurs, révoltés, décident de leur faire changer d'avis, ils risquent de se heurter aux gardes du corps des marchands. Toutefois, si un combat fait mine de s'engager, Pavel Renard interviendra avec tout le charisme qu'il possède pour mettre fin à une telle folie, il préfèrera se passer d'aide plutôt que de voir couler le sang.

Lorsque les personnages arriveront au niveau de la grosse roulotte accidentée, ils remarqueront que sa structure de bois est renforcée par des barres métalliques comme si elle était destinée à transporter une cargaison d'un poids incroyable. De plus, chaque porte est fermée par un gros cadenas et chaque fenêtre est bloquée par un volet. Quant à l'attelage, il est composé de six bœufs, soit quatre de plus que pour les autres roulottes. La roue est brisée, croulant sous la pression elle n'a pas résistée à une roche au milieu de la route et, maintenant, le colosse gît incliné vers le sol. Si, à cet endroit, la route n'avait pas été plus large, tout le monde aurait été bloqué.

C'est à ce moment que les personnages feront la connaissance avec la troupe de Renard. Pavel, Alex, Juan, Carnaval et Koenik, serrés dans leurs manteaux, regarderont d'un air dépité la caravane des marchands qui les abandonne à leur triste sort. Si les joueurs, le cœur sec, refusent également de porter secours aux comédiens, le maître du jeu pourra leur faire accomplir des jets difficiles de POU lorsqu'ils apercevront le beau visage d'Alex. La détresse de la jeune femme devrait toucher la corde sensible…

Néanmoins, les personnages devront se rendre compte de l'urgence de la situation, la neige continue de tomber et d'ici quelques heures il fera nuit noire. Le vent envoie des bourrasques de plus en plus importantes promettant une tempête des plus violentes.

Les membres de la troupe apparaîtront fort heureux de l'aide offerte par nos héros (on le comprend) et les remercieront avec chaleur. La roulotte ne peut être soulevée sans un levier, une immense barre de métal prévue pour l'occasion et transportée sur une des autre roulottes, il faudra huit hommes pour effectuer l'opération pendant qu'un neuvième placera une roue « de secours ».

Si un personnage propose de décharger le contenue de la roulotte pour rendre le travail moins pénible, il se verra invité à jeter un coup d'œil sur ce contenu. Gageons que, lorsqu'il contemplera les milliers de grimoires, livres et parchemins rangés, classé et ordonnés sur des étagères de bois renforcées, il comprendra qu'une telle tâche prendrait des heures et des heures. De plus, Renard refuserait de sortir ses trésors sous la neige. Reste donc à s'échiner sur le levier après avoir trouvé et amené une grosse pierre en guide de point d'appui.

Les personnages devront faire la moyenne de leur force respective et l'un d'eux jettera un D100 sous le résultat obtenu multiplié par 3 (s'ils ne sont que sept, le résultat

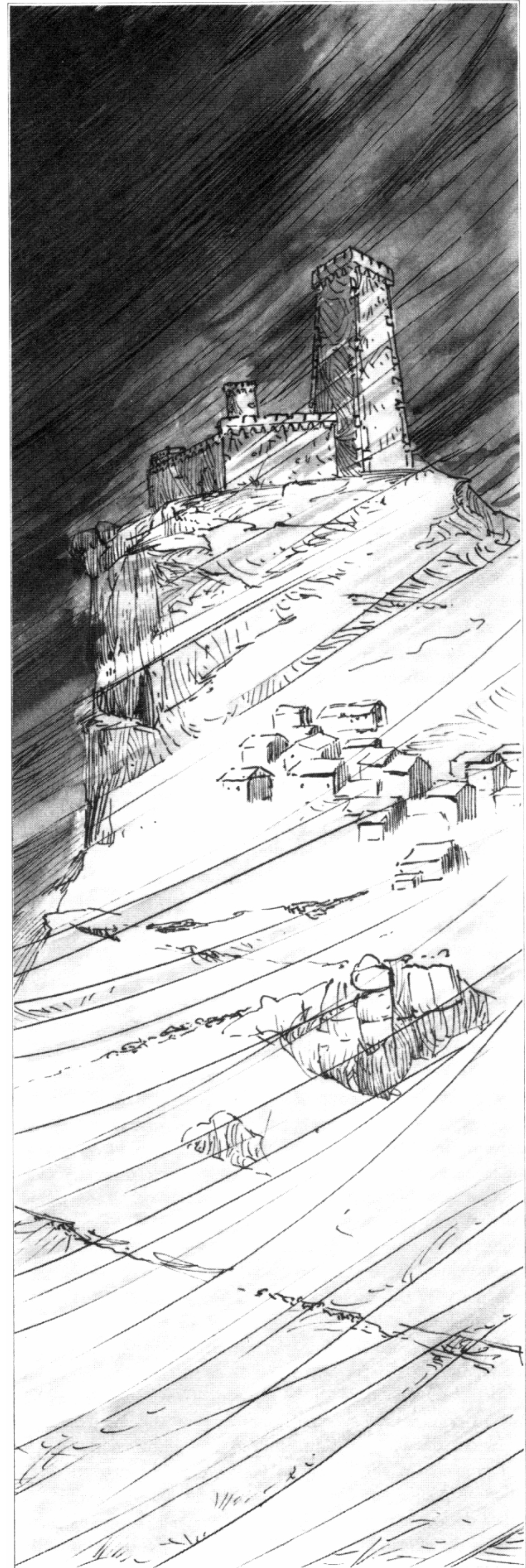
sera multiplié par 2, s'ils ne sont que six le résultat sera multiplié par 1).
Pendant ce temps, la neige augmentera d'intensité et recouvrira entièrement la route. Lorsque la petite troupe reprendra son chemin, la mauvaise visibilité et la neige glissante les forceront à adopter ne allure d'escargot. Ils iront si lentement que la nuit va les rattraper…

Hurlevent

Hurlevent est un petit village de cent âmes perché au sommet d'un piton rocheux des Alpes. Il se trouve sur l'une des routes permettant de traverser les montagnes, si bien que marchands et voyageurs le traversent régulièrement sans s'y arrêter. Les villageois nourrissent donc peu de contact avec les étrangers mais, néanmoins, se montrent toujours très accueillants et sympathiques.
Le site, vu sa situation, est perpétuellement balayé par des vents froids et violents qui ont inspirés le nom du village. En effet, ce dernier est surplombé par un antique château entre les murs duquel, par tempête, le vent s'engouffre et semble émettre une longue plainte aiguë qui peut s'entendre à des kilomètres à la ronde.
Lors de l'invasion granbretonne, une petite garnison fut placée au château de Hurlevent pour surveiller cette route permettant de franchir les Alpes et, depuis, les habitants ont pris l'habitude de voir dans leurs rues ces hommes aux masques étranges devenus les maîtres.
La cohabitation est assez pacifique. En effet, le village n'est pas oppressé par les Granbretons. Le comte Wilro de Vaxx qui dirige la garnison est un homme désabusé, il a vu trop de guerres, trop d'atrocités, trop de sang versé et en a assez. Fait rare pour un homme de sa nationalité, il ne croit plus ne l'empire granbreton, il n'a plus foi en lui… C'est pourquoi, muté dans cet endroit perdu, il n'aspire qu'à la tranquillité et tient son rôle avec juste ce qu'il faut de sérieux pour ne pas alerter ses supérieurs. Fermant les yeux sur bien des choses, il laisse le village dans un état qui ressemble plus à la liberté qu'à l'asservissement. D'ailleurs les habitants éprouvent pour lui une certaine estime à demi dissimulée par une haine naturelle contre l'envahisseur. Ainsi, les gens de Hurlevent ne sont pas malheureux…

L'Arrivée

Après une demi-heure de lutte acharnée contre les éléments déchaînés, nos courageux et dévoués personnages vont entendre, à intervalles non réguliers, de longues plaintes aiguës semblant venir du haut de la montagne…
Si jamais leur venait l'idée saugrenue de s'arrêter pour se réfugier dans les roulottes, Renard les en dissuaderait. En effet, ne disposant d'aucun moyen de chauffage suffisant, ils subiraient tout de même les assauts du froid. Quant aux animaux, ils périraient à coup sûr. Non, la seule solution est d'atteindre le village de Hurlevent devant se trouver à environ une heure de marche et de s'y réfugier.
Un maître du jeu vicieux pourra, s'il le désire, faire effectuer aux personnages un jet de CONx4. Un échec signifierait que le personnage se retrouve paralysé par le froid et incapable d'aller plus loin, il devra être transporté dans une roulotte et passer quelques heures devant un bon feu au village.
Finalement, malgré la tourmente, nos héros finiront par apercevoir devant eux les formes fantomatiques des maisons de Hurlevent, dominées par l'inquiétante silhouette noire du château.



Au village

A partir de là, plus aucun doute, les étranges plaintes proviennent du château…Peut-être les joueurs les plus intelligents feront-ils un lien entre ce curieux phénomène et le nom du village ? Quoi qu'il en soit, la petite troupe pourra trouver refuge à l'auberge du « Flocon de neige » qu'ils trouveront déserte à l'exception de trois hommes jouant quelques piécettes aux dés. Il s'agit de Gilbert un gros quinquagénaire, propriétaire de l'auberge, pas très malin mais accueillant et sympathique, ainsi que les vieux Bauger et Guerin radoteurs, bavards et au courant de tous les potins.

Ainsi, ils pourront s'installer près de la grosse cheminée, boire ou manger quelque chose de chaud après, bien sûr, avoir rentré leurs bêtes dans l'écurie. C'est pendant cette soirée que les personnages pourront faire plus ample connaissance avec les membres de la troupe de Renard, à l'exception de Koenik qui n'aura aucune envie d'adresser la parole à des « inconnus »… Ils pourront également apprendre des deux vieux clients ou de Gilbert, la nature des plaintes qu'ils continuent à entendre au dehors, la présence peu encombrante des Granbretons ayant élu domicile au château ou encore que, au début de la tempête, est passée une caravane de marchands qui semblait fort pressée et qui, maintenant, doit sans doute être coincée par la neige sur une route en aval… Hélas, on ne peut plus rien pour eux…

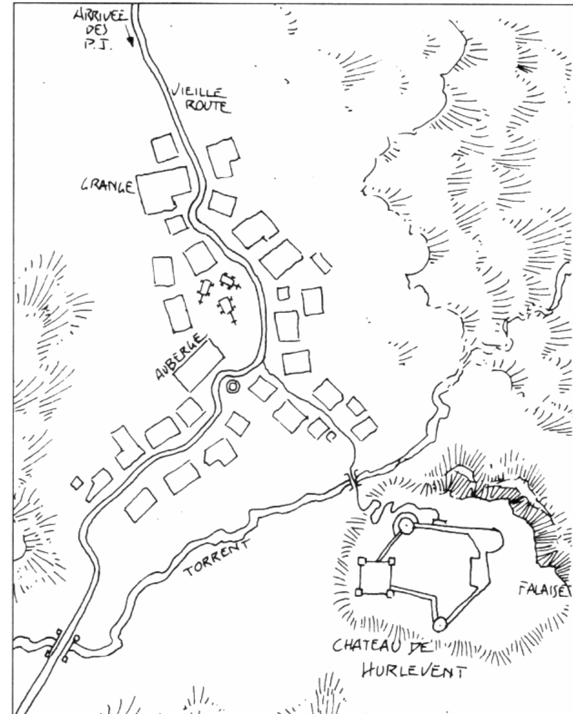
Enfin, ils pourront passer une bonne nuit de repos en louant des chambres au « Flocon de neige ». Leur sommeil sera bercé par le sifflement du vent, le bruit des volets qui claquent au loin et, quelquefois, une longue plainte aiguë capable de glacer le sang à n'importe qui… Lorsqu'ils s'éveilleront, la tempête aura cessé et le calme soudain ne manquera pas de les surprendre. Au dehors, tout sera blanc et silencieux. Tout autour, car Hurlevent se troue sur un sommet, les Alpes majestueuses et également couvertes de neige ; paysage féerique assombri par un ciel toujours aussi gris et triste.

Petit à petit, le village va s'animer, les gens vont recommencer à vaquer à leurs occupations quotidiennes et le manteau blanc, immaculé, va bientôt se trouver percé de traces de pas multiples. D'après Gilbert, toutes les routes doivent être bloquées et les risques d'avalanche doivent être énormes. Il dit la vérité, donc tout départ est impossible pour l'instant. De plus, le ciel gris ne semble pas avoir craché toutes ses réserves…

S'ils ne l'ont pas déjà appris, les personnages s'apercevront que Hurlevent était la destination prévue par Pavel Renard, les conditions de route ne le dérangent guère car il comptait s'arrêter ici quelques temps pour donner une ou deux représentations à la grande consternation des autres membres de la troupe. En effet, la notoriété du théâtre de Renard est telle que tous avaient l'habitude de jouer dans des villes et devant un public nombreux. La décision de Pavel de se produire dans un tel trou perdu, les a pour le moins surpris d'autant plus que ses explications restaient peu convaincantes. Il prétendait en effet qu'il était temps de retrouver un peu d'humilité et de revenir aux sources, des endroits tels que Hurlevent leur redonnerait le feu sacré… Soit, mais pourquoi Hurlevent ? Il y a beaucoup d'endroits semblables et plus faciles d'accès, surtout en cette saison !

La Confrontation

Très rapidement, la présence d'une troupe de théâtre dans Hurlevent va être connue de tous et le « Flocon de neige »



va soudainement être pis d'assaut par une foule de curieux, tous désireux de voir de près ces gens étranges que sont les comédiens. Renard, Alex, Juan et Carnaval seront ravis de l'intérêt qu'on leur porte tandis que Koenik restera dans sa chambre…

La matinée passera rapidement, le vin coulant à flots dans la salle principale du « Flocon de neige » aidera beaucoup à créer une ambiance de fête dont la troupe de Renard serait le prétexte. Avant que les personnages ne s'ennuient, Alex viendra leur tenir compagnie. Elle répondra volontiers à leurs éventuelles questions sur ses compagnons et, ce faisant, tentera de faire tomber le plus séduisant de nos héros sous ses charmes…

Pendant ce temps, Pavel s'éclipsera discrètement et sortira de l'auberge. Si les personnages l'aperçoivent, ils peuvent décider de le suivre. Dans le cas contraire, Alex, ne voyant plus son maître dans la foule, partira à sa recherche en entraînant nos héros. La jeune femme sera inquiète, depuis quelques temps Pavel n'est plus tout à fait le même, elle est certaine qu'il mijote quelque chose mais ne sait pas quoi, le maître est bien trop secret même vis-à-vis de sa maîtresse…

Renard est parti vers le château, nos héros le retrouveront faisant les cent pas et les yeux fixés sur les hautes murailles. Face à leurs questions, il répondra avec le plus grand s »rieux qu'il a voulu prendre l'air et s'est retrouvé face à ce fascinant édifice qui pourrait lui inspirer une pièce…

De retour à l'auberge, Renard promettra aux villageois une représentation le soir même à condition qu'on lui trouve un endroit où jouer. Gilbert proposera sa grange qui se trouve à quelques mètres de l'auberge.

Après un repas copieux, la troupe de Renard ira visiter cette grange en compagnie de Gilbert et des personnages. Si ces derniers ne viennent pas d'eux-mêmes, Pavel et Alex les inviteront à assister aux préparatifs de la pièce. La grange est grande et vide, elle ne sert plus à rien à l'aubergiste qui comptait la vendre.

Pendant l'après-midi, les personnages présents verront leurs nouveaux amis mettre la pièce au point. Ils comprendront qu'il s'agit d'une satire de la société, les

décors simulent un marché avec des étals et les comédiens, jouant le rôle de marchands et de clients, évolueront au milieu du public qui tiendra lui-même le rôle de la foule. Les costumes, créés par Carnaval, vont du haillon de mendiant jusqu'au riche pourpoint de noble aux couleurs chatoyantes.
Le titre est « Jour de marché », il s'agit d'une petite comédie destinée à être jouée dans des villages comme celui-ci où l'amusement prime sur la culture. Montoya et Koenik seront des marchands voyant, au cors d'une journée de marché, défiler des clients tous plus bizarres les uns que les autres interprétés par Renard et Alex. Le public peut également intervenir quand il le désire et introduire une partie d'improvisation dans la pièce. Toute cette préparation aurait pu se passer dans la joie et la bonne humeur si les Granbretons n'avaient décidé de rendre une petite visite à ces gens de théâtre fraîchement arrivés. En effet, le comte Wilro de Vaax ne manque jamais de s'enquérir de l'identité des nouveaux venus à Hurlevent mais, comme nous l'avons déjà dit, l'homme a quelque peu perdu la foi en son devoir et sa démarche a plus pour but de satisfaire sa curiosité que d'obéir à une règle de sécurité. Ainsi, au beau milieu de l'après-midi (le maître du jeu devra profiter de la présence des personnages), la porte de la grange s'ouvrira pour laisser entrer une patrouille de Granbretons armés et portant des masques de loup. A leur tête, Wilro de Vaax et son fidèle lieutenant Sartar d'Ebore.
Wilro se montrera fort curieux et inquiétant, interrogeant chacun (surtout les personnages) et cherchant à tout savoir. Sartar, quant à lui, ne cachera pas le mépris qu'il ressent face à des saltimbanques et à ceux qui les fréquentent. Enfin, lorsque la tension arrivera à son comble, Wilro détendra l'atmosphère en montrant son intérêt pour le théâtre et en exigeant même une invitation pour la représentation du soir. Il viendra avec son second et une escorte, Renard devra donc veiller à les inclure dans la pièce…
Quand Wilro quittera la grange avec ses hommes, Sartar restera en arrière pour dire ceci : « Mon maître est clément, peut-être trop ! Je n'aime guère les gens de votre espèce, si cela ne tenait qu'à moi, je vous ferais écorcher



vifs pour apprendre à vos semblables à éviter Hurlevent ! Vous êtes des parasites à écraser… ». Sartar est un fou dangereux à tendance meurtrière et les joueurs devront en être parfaitement sûrs pour la suite du scénario.
Curieusement, Pavel semblera content mais n'en expliquera pas la raison, apparemment ces derniers évènements n'ont pas eu sur lui une répercussion négative. Alex s'en inquiètera et en parlera dès que possible à ses amis et aux personnages, le comportement de Renard mérite qu'on s'y intéresse…
En fin d'après-midi, la troupe regagnera l'auberge pour souper dans une atmosphère beaucoup plus reposante que celle de ce matin. Enfin vers huit heures sera venu le moment d'aller jouer. Bien sûr, les personnages seront invités à assister à la représentation…

La Représentation

Quand la troupe arrivera sur les lieux, les villageois auront déjà commencé à se masser devant la porte, ignorant les flocons de neige tombant doucement sur eux.
Dans la grange, le décor est planté, c'est-à-dire quelques faux étals de marchandises disposés comme dans une allée de marché et, près d'une cloison, un large paravent destiné à cacher les changements de costumes de Pavel et Alex aux yeux du public.
Rapidement, Juan, Koenik et même Carnaval prendront l'apparence de marchands tandis que Pavel et Alex deviendront de riches bourgeois. Enfin, Carnaval permettra au public de pénétrer dans le théâtre et lui expliquera son rôle : la pièce se déroule pendant un jour de marché dans un village et, bien sûr, les villageois sont tous présents, évoluant autour des étals et créant une atmosphère de fête. C'est ce qu'on attend d'eux ce soir, se fondre au décor et même intervenir dans les dialogues des personnages s'ils le désirent.
Peu de temps après, Wilro, Sartar et une patrouille de vingt Granbretons font leur entrée. La moitié des soldats sera disposée à l'extérieur de la grange, en poste sous la neige, l'autre moitié prendra position à l'intérieur, gardant les issues et leurs supérieurs, lesquels supérieurs viendront s'asseoir sur des chaises entre deux étals. Sartar ne cachera pas son ennui et son profond dégoût d'être ici…
Fait important, après avoir débarrassé leurs officiers de leurs manteaux couverts de neige, deux soldats iront les accrocher après le paravent pour leur permettre de sécher.
Enfin, la pièce pourra débuter. Juan, Koenik et Carnaval prendront place derrière certains des étals tandis que Pavel et Alex feront leur apparition, bras dessus, bras dessous, comme le bon couple de bourgeois qu'ils sont pour l'occasion. Chacun des spectateurs pourra ensuite assister à une scène savoureuse pendant laquelle deux bourgeois avares et stupides se font escroquer par un vendeur rusé et beau parleur interprété par Juan.
Malgré l'interprétation excellente de la part de tous les comédiens et de la qualité de la pièce de Renard, les personnages s'ils sont peu sensibles à l'art du théâtre risquent fort de s'ennuyer. Ils pourront toutefois s'amuser à étudier les différentes personnalités présentes : les Granbretons, sous leurs masques à têtes de loup, emblent impassibles. Seul Sartar, par de petits gestes brusques, montre sa nervosité. Alex, Juan et Carnaval jouent en professionnels mais lancent de fréquents coups d'oeils aux Granbretons, comme gênés par leur présence inquiétante. Alex et Pavel sont brillants de complicité et le public ne regarde qu'eux. Quant à Koenik, son visage faut peur à voir, il fixe tour à tour son maître et la jeune femme, les

mâchoires serrées, les doigts crispés, tout son corps est tendu comme une corde de violon prête à rompre.
En fait, l'esprit malade de Koenik vient de se réveiller en voyant l'entente parfaite de Renard et Alex se manifester encore une fois sur scène. Sa jalousie vient, en quelques minutes, d'atteindre un seuil critique qui va être le générateur des dramatiques évènements qui vont suivre.

Le Drame

Une demi-heure plus tard, la troupe va devoir enchaîner sur la deuxième partie du spectacle mais les choses vont se compliquer… En effet, Renard en se retirant derrière le paravent fera signe à Koenik de le suivre et de laisser tomber son rôle de marchand.
A ce moment, tous les autres membres de la troupe paraîtront fort surpris, apparemment ceci n'était pas prévu… Les personnages seront libres d'aller voir ce qui se passe derrière le paravent : Pavel est tout simplement en train de demander à ce cher Koenik de reprendre son rôle dans la deuxième partie, il y incarnera donc un voleur de marché en compagnie d'Alex. Koenik bondira sur l'occasion, son rêve se réalise, remplacer son maître auprès de celle qu'il désire tout en bénéficiant du moyen de se venger définitivement…
Renard prétextera qu'il voulait depuis longtemps le voir dans des rôles plus importants. Inutile de dire qu'Alex protestera en vain, Renard a une idée derrière la tête.
Ainsi, Alex et un Koenik jubilant enfileront les hardes, créées par Carnaval pour les rôles de deux voleurs pickpockets sans le sou, et entreront en scène.
A peine la représentation commencée, Renard s'éclipsera. Si les personnages décident de le suivre, ils le verront regagner la roulotte bibliothèque pour ne plus en sortir. Un personnage peut choisir de lui rendre visite, dans ce cas il le trouvera penché sur un vieux grimoire qu'il refermera aussitôt et, après avoir échangé quelques politesses, prétendra vouloir rester seul pour se reposer.
Pendant ce temps, la représentation continuera. Finalement, il est prévu dans la pièce une fuite des deux voleurs, ainsi Alex et Koenik disparaîtront derrière le paravent laissant la scène à Juan et Carnaval. Mais, rapidement, on entendra des voix étouffées (grâce à un jet en Ecouter) émerger de l'endroit où se sont réfugiés les « voleurs ». Alex et Koenik seront en train de se disputer à voix basse et un personnage curieux pourra débarquer au beau milieu de la querelle.
Koenik tient Alex par le bras et, les traits déformés par la colère et la haine, jure à la jeune femme que si elle ne lui cède pas il va déclencher une catastrophe dont personne dans la troupe ne réchappera… Bien sûr, la jeune femme ne le prendra pas au sérieux et se dégagera de l'étreinte de son partenaire (à moins qu'un galant personnage ne l'aide à le faire) pour retourner jouer. La scène suivante fera intervenir Alex et Koenik sous les traits de deux clients pointilleux et rechignant sur les marchandises qui leur sont proposées.
Le maître du jeu devra veiller à rendre angoissante la partie suivante du scénario : en effet, les personnages et la troupe de Renard vont à présent risquer leurs têtes…
A la fin de la scène, Koenik s'approchera de Wilro en exécutant, avec un foulard, divers numéros de passe-passe non prévus dans la pièce. Soudain, rapide comme l'éclair, avec de larges mouvements, il enroulera le cou du Granbreton avec le foulard. Manœuvre habile et gracieuse mais fort surprenante car irrespectueuse. Sartar portera la main à son arme mais, voyant que son maître devant lui ne bouge pas, il contiendra sa colère. Un jet de Voir réussi permettra aux personnages de s'apercevoir que Wilro est mort, une fine lame plantée dans la gorge.
Le cadavre est bloqué contre le dossier de sa chaise et la blessure masquée par le foulard. Nos amis disposent d'un petit répit avant que la vérité ne soit découverte. Il faudra agir vite.
Koenik va tenter de fuir tranquillement pendant que personne n'a remarqué son geste, si on essaye de l'arrêter il se défendra, et une action violente devant les Granbretons entraînerait une intervention de leur part et une arrestation massive. Les joueurs devront garder en mémoire les paroles haineuses de Sartar, s'ils tombent entre ses mains il ne leur fera pas de cadeau…
Le mieux est d'agir subtilement. Certains des personnages pourront suivre Koenik et l'intercepter dans la roulotte bibliothèque où il espère trouver Renard, en fait ce dernier n'y est plus mais le vieux livre posé en évidence sur un bureau indiquera l'endroit où il est allé. Les autres personnages pourront profiter du côté improvisation de la pièce pour intervenir et attirer l'attention, permettant à Alex, Juan et Carnaval de fuir. Ensuite les solutions sont multiples : s'approcher de Sartar et le prendre soudainement en otage ou créer une panique parmi le public pour quitter la grange sains et saufs ou, encore, massacrer les vingt soldats avant l'arrivée des renforts (!?)

Où est passé Maître Renard ?

Il est temps de faire le jour sur l'étrange comportement de Maître Pavel Renard. En effet, sachons que, quelques semaines auparavant, Pavel fit l'acquisition d'un grimoire portant le titre : « Poèmes de Hurlevent » écrit par un érudit vivant au château bien avant l'arrivée des Granbretons. Dans cet ouvrage, mis à part de nombreuses poésies, l'auteur raconte sa passion pour la littérature et parle de l'impressionnante collection de livres anciens qu'il a rassemblé au cours de sa vie. Cette collection fut cachée dans une bibliothèque secrète du château.
Il dit dans le livre comme y accéder :

« Le vent crie sa joie
Car en ce lieu
Lui seul y pénètre »

Renard voulut donc se rendre à Hurlevent, attiré irrésistiblement par ce trésor sans doute encore caché, et mit la troupe en route en inventant de fausses excuses pour éviter les remarques de ses amis. L'entreprise était sans aucun doute dangereuse et il le savait.
Ainsi, la représentation lui semblait le meilleur moment pour agir. Wilro et Sartar étant occupés, il avait tout loisir de se rendre au château, caché sous le manteau du seigneur granbreton qu'il a dérobé sur le paravent dans la grange !
Lorsque les personnages sortiront de la grange, ils seront accueillis par un véritable déluge de neige (l'ambiance, l'ambiance…). Bien sûr, Renard sera introuvable. Si les joueurs, sans cœur, décident de fuir sans partir à sa recherche préalablement, Alex les suppliera de l'aider. D'ailleurs Juan et Carnaval ne voudront pas s'en aller sans leur maître.

Le Château

Carnaval mènera tout le monde dans la roulotte bibliothèque, là il cache des uniformes granbretons qu'il a fabriqué il y a quelques temps pour une pièce anti-granbretonne jamais jouée. Ces déguisements pourront être utiles à présent. Dans la roulotte, le maître du jeu devra faire effectuer des jets de Voir pour que les

personnages remarquent le livre « Poèmes de Hurlevent ». A partir de ce moment, il est facile de deviner où s'est rendu Pavel… Toutefois, il faudra agir vite, les roulottes ne tarderont pas à être cernées et ce sera l'occasion de tester les uniformes de Carnaval…

En approchant du château, nos héros percevront à nouveau ces cris produits par le vent s'engouffrant entre les murailles. A la porte, ils devront faire preuve d'un grand naturel pour ne pas éveiller l'attention des gardes et atteindre la cour intérieure.

Le château contient habituellement quarante soldats. A l'heure où les personnages y pénétreront, ce nombre sera réduit à dix. En effet, les autres seront partis à leur recherche dans le village, fouillant chaque maison, chaque recoin.

Seulement à la demande des joueurs, le maître du jeu pourra faire effectuer des jets d'Ecouter permettant de déterminer l'endroit d'où proviennent les hurlements.

Sans aucun doute, c'est vers la grande tour qu'on les perçoit le mieux. La réponse est à l'intérieur, au dernier étage. Ce dernier est fermé par une porte secrète habilement dissimulée dans les escaliers menant au chemin de garde (Jet de Voir avec un malus de 40, une seule chance par joueur de le localiser). Sinon, il reste la solution de monter au sommet de la tour et descendre jusqu'aux fenêtre avec une corde. Du dehors, on peut compter un étage de plus par rapport à ceux qu'on trouve à l'intérieur, mais encore faut-il le remarquer !

La porte secrète ou les fenêtres donnent directement dans un petit couloir. C'est par les deux fenêtres que le vent s'engouffre et, passant dans le couloir, il crée un sifflement strident amplifié ensuite à l'extérieur entre les montagnes.

La bibliothèque est encore protégée par une lourde porte de bois non verrouillée. En l'ouvrant, les personnages verront un spectacle magnifique pour celui qui aime les livres, des dizaines d'étagères croulantes d'ouvrages à couverture de cuir laissant la poussière les envahir et attendant qu'une main d'homme vienne les ouvrir à nouveau. Pavel sera là, émerveillé, évoluant entre les étagères serrées, saisissant tel volume pour en écarter religieusement les pages jaunies. Nos amis auront du mal à essayer de le déloger de cet endroit magique, il voudra tout emporter malgré l'impossibilité évidente de la chose.

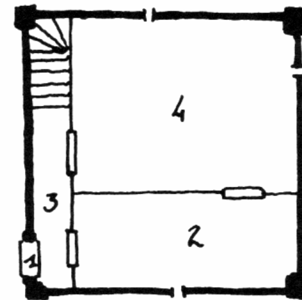
Le maître du jeu ne devra pas oublier que, si le livre « Poèmes de Hurlevent » n'a pas été caché ou emporté, les Granbretons ont de grandes chances (60%) de le trouver en fouillant les roulottes et de comprendre que les fugitifs peuvent se trouver au château. Dans ce cas, s'ils ne se pressent pas, les personnages auront la désagréable surprise de voir revenir Sartar et des patrouilles pour fouiller la place… Gageons qu'ils sauront se servir habilement de leurs déguisements pour fuir. Toutefois, même en dehors du château, les problèmes des personnages sembleront loin d'être inis. En effet, les roulottes de la troupe sont aux mains des Granbretons et le village est pris par la neige, toutes les routes étant impraticables la fuite leur sera impossible…

Une Situation Inextricable

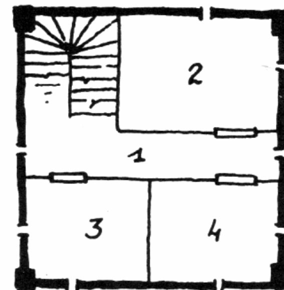
Nos héros n'auront guère le choix, leur seule chance de survie se trouve, malgré les apparences, au village. Gilbert, le brave aubergiste du « Flocon de neige », acceptera de les cacher dans sa cave derrière les caisses et les fûts.

Bien sûr les Granbretons vont rapidement organiser une fouille du village qui, heureusement, va se révéler infructueuse (imaginez les personnages tapis dans l'ombre et observant, entre deux tonneaux, des Granbretons évoluer dan la cave. Imaginez les joueurs fixant le maître du jeu ramassé derrière son écran et lançant

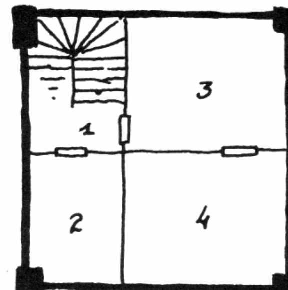
Le donjon du château de Hurlevent



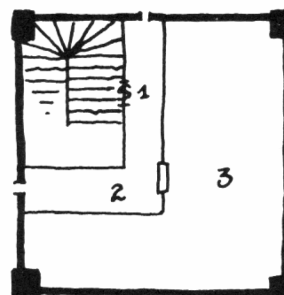
1 *Entrée*
2 *Cuisine*
3 *Couloir*
4 *Grand hall*



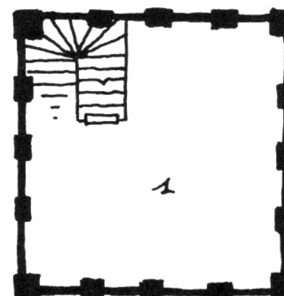
1 *Couloir*
2 *Appartement de Sartar d'Ebore*
3 *Poste de garde*
4 *Appartement des domestiques*



1 *Couloir*
2 *Poste de garde*
3-4 *Appartement de Wilro de Vaax*



1 *Passage secret*
2 *Couloir "du vent qui hurle"*
3 *Bibliothèque*



1 *Chemin de ronde*

bruyamment ses dés pour de faux jets de Voir ! Quelle angoisse…)
Plus tard, alors que la nuit sera tombée sur Hurlevent et que la neige aura cessé de tomber, Gilbert ira libérer les personnages de la cave et, dans la salle commune déserte de l'auberge, ils pourront se livrer à un petit briefing. Ils s'apercevront que leur situation n'est guère brillante :

- D'une part, ils sont dans une souricière car le mauvais temps les empêche de quitter le village, ce serait du suicide…
- D'autre part, les Granbretons finiront par les trouver car ils doivent bien se douter qu'ils sont coincés dans le village…

Que faire ? De plus, n'oublions pas que Renard refusera d'abandonner sa roulotte bibliothèque, sans parler du trésor découvert dans la tour… Gilbert leur apprendra que toutes les roulottes ont été emmenées au château.

Les Choses Bougent…

Dès le lendemain matin, un grand rassemblement aura lieu sur la place du village. Les personnages pourront s'y rendre s'ils le désirent, cachés au milieu des villageois. Sartar d'Ebore, entouré de ses soldats, prendra la parole avec un ton menaçant. SI Sartar est mort alors c'est un jeune lieutenant du nom de Dardenne qui a pris le commandement. Utilisez les caractéristiques de Sartar sans modifications. Il exigera qu'on lui livre la troupe de comédiens, faute de quoi il exécutera un villageois toutes les heures. Après ces fortes paroles, il s'avancera jusqu'à la foule et s'emparera d'une gamine d'une dizaine d'années malgré les cris et les pleurs de sa mère et, lentement, sortira son épée de son fourreau. A ce moment, et avant même que les joueurs ne réagissent, Pavel s'élancera vers le château en criant : « Je suis ici, prenez moi si vous le pouvez ! ». Alex, à ses côtés, tentera sans succès de le retenir puis se mettra à courir derrière lui. Aussitôt, les Granbretons seront sur leurs talons.
Les personnages auront sans doute diverses réactions : en profiter pour récupérer l'enfant otage ou entrer dans la cour du château pour vainement voir si les roulottes y sont ou, encore, s'en aller prêter main forte à Alex et Pavel. Une bonne idée serait d'exhorter la foule à les aider pour renverser le joug granbreton…
Quoi qu'il en soit, Renard et Alex dans leur fuite longeront le château pour atteindre le bord de la falaise. Là, cernés par le vide et l'ennemi, ils s'arrêteront et attendront. Les personnages pourront entamer le combat et, avec surprise, entendront Pavel réciter le texte d'une pièce en criant presque. Un jet de Voir leur permettra de remarquer que la neige bordant la falaise menace de tomber, le plan de Renard est de provoquer ainsi une avalanche pour entraîner tous les Granbretons réunis autour de lui. Rapidement, ce sera la glissade et les personnages devront abandonner leur adversaire, s'ils se sont engagés en combat, en réussissant un jet de Culbuter ou DEXx2. En cas d'échec, ils subissent une attaque sans avoir l'occasion de parer. Ensuite, ils pourront tenter de sauver Pavel et Alex luttant pour ne pas glisser, un jet d'Equilibre ou de DEXx2 leur permettra d'atteindre les deux infortunés et les ramener sur un terrain moins dangereux. La quasi-totalité des Granbretons disparaîtra dans l'abîme, le maître du jeu devra évaluer les survivants selon la santé des personnages de manière à ce que ces derniers emportent l'affrontement qui s'ensuivra. N'oublions pas qu'ils bénéficieront peut-être de l'aide des villageois.
Ce passage donne au maître du jeu l'occasion de faire aux joueurs un magnifique récit dramatique. Pensez donc… Pavel et Alex courant vers la falaise avec ces hommes à tête de loup à leurs trousses, la voix forte de Pavel, la neige immaculée glissant vers le vide, les cris de ceux qui chutent, le sauvetage final… Que d'émotions !
Finalement, après que le bruit de l'avalanche se soit perdu en bas au loin, nos amis verront les villageois les féliciter. Hurlevent est libre !

L'Epilogue

Au château, dans un cachot, les personnages retrouveront l'ignoble Koenik capturé par les Granbretons lors de la fouille du village (à condition bien sûr que nos héros ne l'aient pas éliminé plus tôt dans le scénario). Ils seront libres de statuer sur son sort mais, attention, une trop grande clémence pourrait se retourner contre eux, ce genre de chien chercher toujours à mordre au moment où l'on s'y attend le moins…
Quant aux roulottes, nos amis seront libres de les récupérer ainsi que de visiter plus longuement la bibliothèque de la tour. De toutes façons, ils auront tout le temps en attendant le printemps…
De plus, si Pavel n'a pas survécu, un personnage pourra se charger de courtiser la belle Alex. Si au contraire il a survécu alors il faudra se faire une raison et lui abandonner la jeune femme.
De toutes façons, les mois suivants seront bien doux dans ce village libéré…

Les PNJ

▪ Le comte Wilro de Vaax

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
13	13	14	12	13	13	15	15

Armure : plaques avec heaume 1D10+2
Nationalité : Granbreton
Age : 43 ans

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Dague	73/70%	1D4+2+1D6
Epée large	79/76%	1D8+1+1D6

Compétences : Ecouter 40% ; Voir 40% ; Grimper 35% ; Eviter 65% ; Equitation 55% ; Nager 33% ; Culbuter 70% ; Persuader 33% ; Mouvement silencieux 32% ; Eloquence 43%

▪ Sartar d'Ebore

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
12	13	13	13	12	14	12	14

Armure : plaques avec heaume 1D10+2
Nationalité : Granbreton
Age : 34 ans

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Dague	68/65%	1D4+2+1D6
Epée large	74/71%	1D8+1+1D6

Compétences : Ecouter 35% ; Voir 35% ; Eviter 65% ; Grimper 40% ; Culbuter 60% ; Eloquence 25% ; Embuscade 53% ; Se cacher 32% ; Mouvement silencieux 35%

▪ Les loups (Granbretons)

FOR	CON	TAI	DEX	PdV
12	13	14	14	15

Armure : plaques avec heaume 1D10+2

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Epée longue	60/55%	1D10+1+1D6
Bouclier	-/50%	-
Lance feu	40/35%	5D6

Denis Gérard

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 7** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en mars 1991.

Il a été écrit par **Denis Gérard** et illustré par **Thierry Monter**.

\~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~~~~~~~~~~~